

LES SUPPORTS PEDAGOGIQUES :

KELT KERIADENN



Labyrinthe et pièces de jeux, pour découvrir un village Celte et viking.

Décors à voir :

Moulin à vent, tour de défense, maison inspirée des constructions sédentaires Viking (où le drakkar servait de toiture), décors celtes.

Point le saviez-vous : à découvrir

- Un nom, un métier : transcription de métier (en langue Bretonne) en nom de famille courant



CASTEL DU GUET CLIN



Labyrinthe et pièces de jeux, pour un parcours dans un château du 13^{ème} siècle.

Décors à voir :

La facade extérieure et le labyrinthe :

Château fort, tours de défense, créneaux, meurtrières (archères), mâchicoulis, pont-levis, herse.

Prisons, salle de torture, cage à corbeau, carcan, blasons.

La salle de jeux : La salle du trône

- Les trônes, blasons, écus, armoiries...
- 3 ordres de chevalerie : Templiers, Teutonique,

Hospitaliers / St Jean

- Bertrand Du Guesclin, Jeanne d'Arc.
- Le Chevalier Poltron et la diffamation,
- La généalogie des Rois de France de Hughes 1^{er} Capet (941-996) à Louis Philippe 1^{er} (1773-1850).

Point le saviez-vous : à découvrir

- Les origines de l'héraldique et les émaux,
- Le héraut et la division de l'écu,
- Le chevalier poltron et la diffamation sur les blasons,
- La généalogie des Rois de France,
- Les Templiers,
- L'ordre Teutonique
- L'ordre de St Jean, les Hospitaliers,
- Bertrand Du Guesclin, Jeanne d'Arc



LA MEDINA D'ALADIN

Labyrinthe et pièces de jeux, entre désert, médina et souk d'Afrique du Nord.

Décor à voir :

Le labyrinthe :

Scènes de [désert](#), [Médina](#) type [Essaouira](#) ([Maroc](#)) dit la ville bien dessinée (orange et bleue), campement de [nomades](#) (tentes Khaïma), [chameaux](#), [dromadaires](#), costumes traditionnels [Touareg](#), [djellaba](#), tapis ([kilim](#) ...), fenêtre en [étoile de David](#) ou [main de Fatima](#), armes (poignard, fusil), [charmeur de serpents](#), aspic.

La salle de jeux : Le souk

Boutique d'objets traditionnels ; [épices](#), vêtements, [babouches](#), [chèche](#), [tajine](#), service à thé, tapis, [narguilé](#), lampes, coussins, poufs, paniers, plateaux, cuir, poteries, vanneries, ...
Ecriture arabe.

Point le saviez-vous : à découvrir

- Les campements nomades. Chameau et dromadaire.
- [Moussems](#) (fêtes religieuses) et [Moukalha](#) (fusil traditionnel).
- Les déserts
- Quelques mots.



LE DERNIER TOMBEAU

Labyrinthe et pièces de jeux, pour un parcours dans un tombeau de l'Egypte Antique.

Dessins à voir :

[Pylônes](#) de temple avec reproduction, de scènes de guerre de [Ramsès IX](#), de [Cartouches](#), de [Hiéroglyphes](#), d'un [Sphinx](#).
[Différents symboles](#) : Sceptres ([Ouas](#), [Ouadj](#)), Croix de vie ([Ankh](#)), Serpents ailés (réunion du serpent Butho et du vautour Nekhebet, symboles respectivement de la Basse et de la Haute Egypte), Epine dorsale d'Osiris ([Djed](#), ou arbre de vie), [scarabée](#) (gardien du cœur humain) ...

Quelques dieux : [Apis](#), [Thot](#), [Anubis](#), [Horus](#), [Khépri](#), [Hathor](#), [Osiris](#), [Khnoum](#), [Isis](#), [Maât](#), [Bastet](#), [Sobek](#), [Horakhty](#), [Nephtys](#), [Seth](#).

Quelques Pharaons et leur cartouche : [Mykéros](#), [Ramsès III](#), [Ramsès II](#), [Thoutmôsis III](#), [Akhénaton](#), [Séthi I](#), [Toutânkhamon](#), [Cléopâtre VII](#), [Pépi I](#), [Horemheb](#), [Néfertari](#), [Khéops](#), [Khephren](#).

Quelques scènes : Ramsès Ier entre Horus et Anubis (nécropoles Thébaine), musiciennes et danseuses (nécropole des notables), Les 3 chacals (nécropole des artisans et ouvriers), serpents et femmes ailées (vallée des reines), Colonne avec arbre de vie (tombe de Néfertari).

La salle de jeux : Le tombeau de la momie

[Hatchepsout](#), [Maât](#), [Hathor](#), Femmes ailées ([Nout](#)), [Papyrus](#)

Quelques fresques et sculptures : Navigation, Bataille de Ramsès II, Colonnes d'Hathor (tombe d'Hatchepsout), socles d'Anubis (tombe de [Toutankhamon](#)).

Point le saviez-vous : à découvrir

- Lecture d'un cartouche et papyrus.
- Traduction d'un alphabet Egyptien.



LA CITE DU SOLEIL



Grande salle de jeux sur fond de décors Précolombien : Incas, Aztèque, Maya, Toltèque ... avec des parcours de mini-golf sur table de billard et bien sur des jeux d'énigmes.



Dessins à voir :

- Peinture inspirée de différentes [civilisations précolombienne](#), [grands rois](#), offrandes, grands prêtres ou guerriers, [dieux](#), [calendrier aztèque](#) ...

LE JARDIN D'ASIE



Voyage en Asie sur fond de décors « jardin japonais »

Point le saviez-vous : à découvrir

- [Confucius](#)
- [Trigramme](#) et [hexagramme](#)
- Le Yi King
- Estampes Japonaises : [Ukiyo-e](#)

LES PORTES



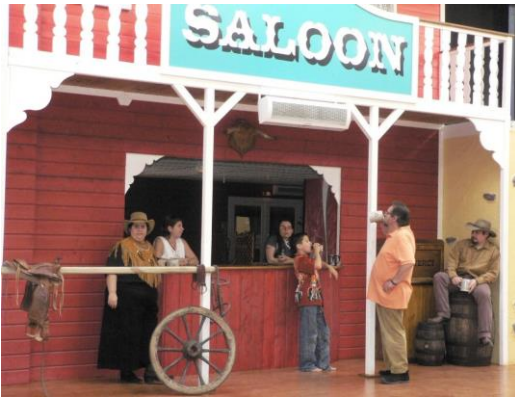
Labyrinthe technique d'enchaînement de pièces à 3 portes, sur fond de décors noir et blanc de type « année 30 »

Surnommé le « laby qui rend fou! »

Il test notre [sens de l'orientation](#) !



THE WATER HORSES



Zone centrale de jeux et d'étude : thème western

Point le saviez-vous : à découvrir

- [Geronimo](#)
- [Buffalo Bill](#)
- Le fer à cheval porte-bonheur

BLACK ROCK

Parcours tactile dans le noir d'une vieille mine canadienne abandonnée ...

Apprendre à contrôler ... ses émotions... ses peurs...



ENIGMA BEACH

Zone de jeux et de détente sur le thème de la plage.

Point le saviez-vous : à découvrir

- [Les marées](#)



LES 7 SUPPLICES



Zone de jeux plus dynamique (passerelles de cordes, bascules, wagonnet...) sur le thème de la [Polynésie](#).

Aborde les thèmes suivant

- [Tiki](#)
- [Maori](#)
- [Le Haka](#) : [voir une vidéo des all blacks](#)
- [Les tatouages](#)

ARCADIA

Zone qui permet de revisiter toute l'histoire des jeux vidéo d'arcades du méga pixel à aujourd'hui.

Aborde les thèmes suivant



- [Qu'est-ce qu'un jeu vidéo d'arcade ?](#)
- [Pong](#) le premier jeu d'Atari qui crée l'industrie du jeu vidéo !
- 1978 [Space invaders](#)
- 1981 [Donkey Kong](#)
- 1986 [La légende de Zelda](#)
- 1987 [Street Fighter](#)
- 1991 [Les Lemmings](#)
- La « geek » zone expose les différents dangers de l'univers informatique : les [hackers](#) (notamment les plus connus les [Anonymous](#))
- Les [simulateurs de vol](#)
- Entrez dans ... [la matrice](#) et rencontrez le « créateur » ou plutôt la créatrice... comme dans le film [Tron](#) !

A BIENTÔT POUR DES MOMENTS
INOUBLIABLES

